Ivarí
SPIELANLEITUNG

= EINLEITUNG =

Die Menschheit steckt noch in der Anfangszeit und lebt in verstreuten Stämmen in Wäldern, Tundren, Küsten, Gletschern und Wüsten. Auf Iwari gibt es keine wimmelnden Massen, keine kontinentalen Zivilisationen.

Die Stämme haben ihre angestammten Heimatländer verlassen, um die riesigen unbekannten Gebiete zu erkunden, anderen Stammesgenossen zu begegnen und Wissen, Kultur und Weisheit auszutauschen.

= ÜBERSICHT =

Iwari ist ein abstraktes Eurogame, bei dem ihr verschiedene Stämme repräsentiert, die versuchen, ihre Identität zu definieren. Daher müsst ihr in einem Strategiespiel der Mehrheiten in fünf verschiedene Arten von Gebieten reisen und dort eure Siedlungen errichten.

= SPIELMATERIAL =

1 Spielanleitung

1 doppelseitiges Spielfeld

40 Totems aus Plastik (8 in jeder Farbe)

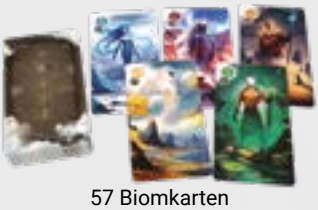
105 Zelte aus Holz (21 in jeder Farbe)

1 doppelseitige Wertungsleiste

12 Gebiet-Wertungsmarker

4 Berge als Verbindungssperre

5 50/100 doppelseitige Punktmarker



57 Biomkarten
13x Tundra (rot), 12x Wald (grün), 11x Gletscher (blau), 11x Küste (gelb), 10x Wüste (orange)

1 Totemverbindung-Wertungsmarker
(Startmarker)

6 Kunstwerke aus Holz

5 Übersichtskarten

= SPIELAUFBAU =

1. Sucht euch eine der beiden Seiten des Spielfelds aus und platziert es in der Mitte des Tisches.
2. Platziert die Wertungsleiste neben das Spielfeld.
3. Jede Person wählt eine Farbe aus und nimmt sich alle Zelte und Totems dieser Farbe. Danach platziert jede Person ein Zelt auf das Feld 0 über der Wertungsleiste. Im Spiel zu zweit, wählt ihr eine dritte Farbe und legt alle Spielmaterialien dieser Farbe an eine Seite des Spielfelds. *Die Spielregeln für das 2-Personen-Spiel findet ihr im Abschnitt Spielablauf*.
4. Je nach Anzahl der Personen ändert sich der Aufbau der Berge auf dem Spielfeld. Es gibt vier Arten mit je zwei Verbindungen, die jeweils mit den folgenden Symbolen gekennzeichnet sind: ▲ ▲ ▲ ▲
   Wenn ihr Berge platziert, wählt zufällig eine der beiden verfügbaren Verbindungen für jedes Symbol aus und platziert dort einen Berg. Alle Verbindungen, die von Bergen abgedeckt sind, werden am Ende des Spiels nicht gewertet. Platziert die Berge nach der folgenden Tabelle:

Personen	▲	▲	▲	▲
5	●			
4	●	●		
3	●	●	●	
2	●	●	●	●

5. Wer zuletzt gereist ist, beginnt das Spiel und erhält den *Startmarker*.
6. Im Spiel zu fünft verwendet ihr alle Biomkarten.
   Im Spiel zu viert entfernt ihr 1 Biomkarte jeder Farbe.
   Im Spiel zu zweit/dritt entfernt ihr 2 Biomkarten jeder Farbe.
7. Mischt den Nachziehstapel und zieht jeweils 3 Biomkarten als Starthand. Deckt danach die obersten 4 Biomkarten auf und legt sie offen neben den Nachziehstapel. Diese 4 Biomkarten bilden die Auslage.

Nach eurem ersten Spiel könnt ihr folgende Regeln befolgen:
Bildet den Nachziehstapel und die Auslage, bevor alle ihre Starthand ziehen. Die Person, die als letztes am Zug ist, beginnt; danach folgen die anderen Person entgegen der Zugreihenfolge. Zieht eure Starthand beliebig vom Nachziehstapel und/oder der Auslage. Die Auslage wird erst auf 4 offene Biomkarten aufgefüllt, nachdem eine Person ihre Hand vollständig aufgefüllt hat.

= DAS SPIELFELD =

Das Spielfeld zeigt die Welt von Iwari, die in Gebiete unterteilt ist, die den fünf unterschiedlichen Biomen entsprechen.

Jedes Gebiet zeigt zwei Arten von Kreisen. Zelte müssen auf den kleinen Kreisen platziert werden, während Totems auf den großen Kreisen platziert werden müssen.

Wald (grün)

Tundra (rot)

Küste (gelb)

Gletscher (blau)

Wüste (orange)

Die Zahlen auf dem Spielfeld zeigen Verbindungen zwischen Gebieten an. Während der Wertung wertet ihr die Verbindungen in numerischer Reihenfolge.

= SPIELABLAUF =

Beginnend mit der Person, die den Startmarker besitzt, und dann im Uhrzeigersinn führt jede Person einen Zug aus, indem sie 1 der folgenden Aktionen ausführt:

1. Verwende bis zu 3 Biomkarten aus deiner Hand, um Zelte oder Totems auf dem Spielfeld zu platzieren. Ziehe dann auf 3 Biomkarten nach.
2. Lege 1 Biomkarte ab und ziehe 1 neue Biomkarte.

Wann immer der Nachziehstapel aufgebraucht ist, erhaltet ihr Punkte. Wenn der Nachziehstapel das erste Mal aufgebraucht ist, mischt alle abgelegten Biomkarten, bildet einen neuen Nachziehstapel und wertet die Zeltmehrheiten. Wenn der Nachziehstapel zum zweiten Mal aufgebraucht ist, erhaltet ihr Punkte für Zeltmehrheiten, Totem-Verbindungen und Siedlungen. Nach dieser Wertung endet das Spiel.

= BIOMKARTEN AUSSPIELEN =

In deinem Zug darfst du bis zu 3 Biomkarten von der Hand ausspielen, um Zelte oder Totems auf dem Spielfeld zu platzieren. Farbe und Symbol auf den Biomkarten geben an, in welchem Gebiet du deine Figuren platzieren darfst.

Nachdem du Figuren platziert hast, legst du die verwendeten Biomkarten auf den Ablagestapel.

= FIGUREN AUSSPIELEN =

Wenn du Figuren auf das Spielfeld platzierst, musst du diese Regeln befolgen:

- Für jede verwendete Biomkarte platzierst du 1 Figur.
- Du darfst in jedem Zug nur in ein einziges Gebiet Figuren platzieren, abhängig von der verwendeten Biomkarte.
- In **unerforschten** Gebieten (noch ohne Figuren) darfst du nur ein einziges Zelt platzieren.
- In **erforschten** Gebieten (die mindestens ein Zelt beliebiger Farbe enthalten) darfst du bis zu zwei Figuren (Zelte und/oder Totems) platzieren.
- 2 Biomkarten derselben Farbe darfst du als Joker verwenden, um eine Figur in ein Gebiet deiner Wahl zu platzieren.

Die goldene **3**-**2**-**1** Regel:
Du darfst bis zu **3** Biomkarten verwenden, um bis zu **2** Figuren in **1** Gebiet zu platzieren.

Für die Platzierung der unterschiedlichen Figuren gelten die folgende Sonderregeln:

Ein **Zelt** muss immer auf einem Zeltfeld platziert werden (die kleinen Kreise in den Gebieten).

Jedes Zeltfeld darf nicht mehr als 1 Zelt enthalten.

Wenn alle Zeltfelder in einem Gebiet belegt sind, können keine Zelte mehr in dem Gebiet platziert werden.

Ein **Totem** muss auf einem Totemfeld platziert werden (die großen Kreise in den Gebieten). Ein Totemfeld darf mehrere Totems enthalten.

Grundsatzregel:
Die Zeltmehrheit innerhalb eines Gebiets bestimmt die maximale Anzahl der Totems (von beliebiger Farbe), die in diesem Gebiet vorhanden sein dürfen. In einem Gebiet ohne Zelte dürfen daher noch keine Totems platziert werden.

In diesem Beispiel besitzt der Tundra-Stamm (rot) mit insgesamt 3 Zelten die Zeltmehrheit in dem Gletschergebiet (blau). Das bedeutet, dass maximal 3 Totems in diesem Gebiet platziert werden dürfen.

In einem späteren Zug platziert der Tundra-Stamm (rot) ein weiteres Zelt in dem Gebiet, wodurch das Limit für die Anzahl der Totems, die hier platziert werden dürfen, auf 4 steigt.

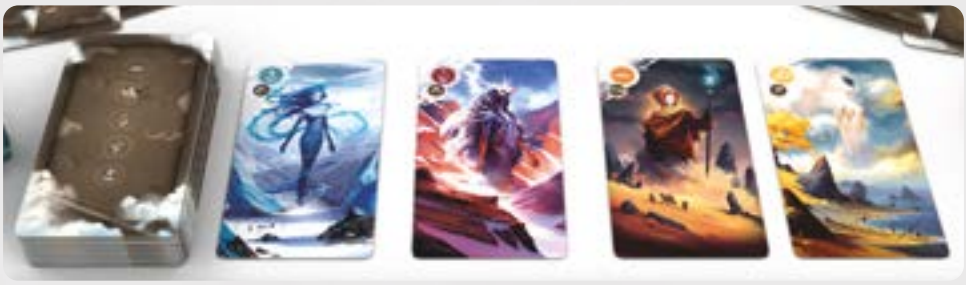
Dies ermöglicht dem Tundra-Stamm ein Totem in demselben Zug strategisch zu platzieren, indem er die Regeln des Grundspiels befolgt (bedenke die 3-2-1-Regel).

Wenn alle Zeltfelder eines Gebiets belegt sind, darfst du weiterhin Totems in das Gebiet platzieren, solange du die Regeln für die Platzierung von Totems befolgst.

= BIOMKARTEN ZIEHEN =

Du ziehst erst dann auf 3 Biomkarten nach, wenn du deinen Zug beendest.

Du darfst in beliebiger Reihenfolge und Kombination Biomkarten von der Auslage nehmen und/oder die oberste Karte vom Nachziehstapel ziehen.



Die Auslage wird auf 4 Biomkarten aufgefüllt, sobald du deine Hand aufgefüllt hast.

Nachdem die Auslage aufgefüllt wurde, ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.

= ZUSÄTZLICHE REGELN FÜR DAS 2-PERSONEN-SPIEL =

Während des Spiels teilt ihr euch einen dritten Stamm.

In deinem Zug, nachdem du eine normale Aktion ausgeführt hast, spielst du einen Zug für den dritten Stamm, bevor du neue Biomkarten ziehst. Dazu spielst du mindestens eine der verbliebenen Biomkarten auf deiner Hand nach deinem eigenen Zug aus. Wenn du keine Biomkarten mehr hast, um für den dritten Stamm zu spielen, findet der Zug des dritten Stamms nicht statt.

Jede Aktion, die für diesen Stamm durchgeführt wird, kann bei deiner Strategie helfen, aber dieser Stamm sammelt ebenfalls Punkte. Gewinnt der dritte Stamm, verliert ihr beide das Spiel.

= HALBZEITWERTUNG =

- Die Halbzeitwertung erfolgt, wenn der Nachziehstapel zum ersten Mal aufgebraucht ist, und besteht aus den folgenden Schritten:
- Mischt alle abgelegten Biomkarten, bildet einen neuen Nachziehstapel und unterbrecht das Spiel sofort (Wenn eine Person während der Erstellung eines neuen Nachziehstapels noch ihre Hand auffüllen muss, werden die restlichen benötigten Biomkarten von dem neuen Nachziehstapel gezogen oder der Auslage genommen und das Spiel danach sofort unterbrochen).
- Zeltwertung.
- Totems und Siedlungen werden nicht gewertet.
- Fahrt mit dem nächsten Zug fort.

= ZELTWERTUNG =

Verwendet die Gebiet-Wertungsmarker auf dem Spielfeld, um die Übersicht zu behalten, wenn ihr die Gebiete wertet. Sobald ihr alle Gebiete gewertet habt, dürft ihr die Gebiet-Wertungsmarker vom Spielfeld entfernen.

Die Person mit den **meisten Zelten** in einem Gebiet erhält einen Punkt für jedes Zelt (unabhängig von der Farbe) im Gebiet.

Die Person mit der **zweitgrößten Anzahl** an Zelten in einem Gebiet erhält einen Punkt für jedes Zelt, das die Person mit den meisten Zelten besitzt.

Die Person mit der **drittgrößten Anzahl** an Zelten in einem Gebiet erhält einen Punkt für jedes Zelt, das die Person mit der zweitgrößten Anzahl an Zelten besitzt.

Die Person mit der **viertgrößten Anzahl** an Zelten in einem Gebiet erhält einen Punkt für jedes Zelt, das die Person mit der drittgrößten Anzahl an Zelten besitzt.

Die Person mit der **fünftgrößten Anzahl** an Zelten in einem Gebiet erhält einen Punkt für jedes Zelt, das die Person mit der viertgrößten Anzahl an Zelten besitzt.

Wenn eine Person keine Zelte in einem Gebiet besitzt, erhält sie keine Punkte für dieses Gebiet.

Bei Gleichstand erhalten Personen mit der gleichen Anzahl an Zelten die volle Punktzahl. Alle anderen Personen erhalten Punkte wie oben beschrieben, *ohne* eine Position zu überspringen.

In diesem Beispiel:

- *Der Tundra-Stamm (rot) besitzt die Zeltmehrheit im Wüstengebiet (orange) und erhält insgesamt 7 Punkte (1 für jedes Zelt im Gebiet).*
- *Der Gletscher-Stamm (blau), der die zweitgrößte Anzahl an Zelten besitzt, erhält insgesamt 3 Punkte (1 Punkt für jedes Zelt des Stammes, der die meisten Zelten besitzt).*
- *Zwischen dem Wald-Stamm (grün) und dem Küsten-Stamm (gelb) gibt es einen Gleichstand und sie besitzen die drittgrößte Anzahl an Zelten. Beide erhalten jeweils 2 Punkte (1 Punkt für jedes Zelt des Stammes, der die zweitgrößte Anzahl an Zelten besitzt).*

= SCHLUSSWERTUNG =

Die Schlusswertung erfolgt, wenn der Nachziehstapel zum zweiten Mal aufgebraucht ist oder wenn eine Person keine Zelte mehr besitzt:

- Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, bis alle dieselbe Anzahl an Zügen hatten.
- Wertet die Zelte (siehe vorherige Seite), Totems und Siedlungen.
- Das Spiel endet.

= TOTEMWERTUNG =

Totems selbst werden nicht gewertet, sondern die Verbindungen zwischen Totems in zwei benachbarten Gebieten. Eine Totem-Verbindung ist nur dann etwas wert, wenn eine Person die Totem-Mehrheit in beiden verbundenen Gebieten hat. Bei Gleichstand haben alle beteiligten Personen die Mehrheit.

Die Personen mit der Totem-Mehrheit in jeweils beiden verbundenen Gebieten erhalten 1 Punkt für jedes Totem (unabhängig von der Farbe) in beiden Gebieten.

Auf jedem Spielfeld gibt es eine Reihe von verschiedenen nummerierten Verbindungen, die ihr in aufsteigender Reihenfolge wertet.

Verwendet den Totemverbindung-Wertungsmarker auf dem Spielfeld, um die Übersicht zu behalten, während ihr die Verbindungen wertet. Den Totemverbindung-Wertungsmarker platziert ihr auf der Verbindung mit der Nummer 1. Wertet die erste Verbindung und fahrt dann in aufsteigender Reihenfolge fort.

Sobald ihr alle Verbindungen gewertet habt, dürft ihr den Totemverbindung-Wertungsmarker vom Spielfeld entfernen.

Beispiel für die Totemwertung:

In diesem Beispiel wird die Verbindung Nummer 7 gewertet. Im Gletschergebiet (blau) besitzen sowohl der Gletscher-Stamm (blau) als auch der Küsten-Stamm (gelb) die meisten Totems. Im Tundragebiet (rot) besitzt der Küsten-Stamm (gelb) jedoch die meisten Totems.

Da der Küsten-Stamm (gelb) in beiden Gebieten die Mehrheit hat, erhält die Person 5 Punkte (1 Punkt für jedes Totem in beiden Gebieten). Der Gletscher-Stamm (blau) erhält keine Punkte, da er nur in einem der verbundenen Gebiete die Totem-Mehrheit hat.

= SIEDLUNGSWERTUNG =

Eine Siedlung besteht aus 4 oder mehr Zelten desselben Stammes, die ununterbrochen durch einen oder mehrere Wege verbunden sind. Siedlungen dürfen auch mehrere Gebiete durchqueren und geben 1 Punkt pro Zelt.

= SPIELENDE =

Die Person mit den meisten Punkten am Ende des Spiels gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von den Beteiligten, wer die meisten unbenutzten Figuren (Zelte und Totems) übrig hat.

= KUNSTWERKE =

Am Ende des Spiels vervielfachen Kunstwerke die Basiswertung der Zelte und Totems, je nachdem, wie viele und welche Kunstwerke auf dem zu wertenden Gebiet platziert wurden.

1 Kunstwerk	**x2**
2 Kunstwerke	**x3**
3 Kunstwerke	**x4**
4 Kunstwerke	**x5**

Durch die Erfüllung bestimmter Aufgaben darfst du Kunstwerke auf dem Spielfeld platzieren, während du bestimmte Regeln für die Platzierung von Kunstwerken befolgst.

Du darfst ein oder mehrere Kunstwerke als Ergänzung zum Grundspiel verwenden.

EINHEIT: Nur die erste und zweite Person, die eine Siedlung bilden, dürfen eines der beiden EINHEIT-Kunstwerke in einem der Gebiete platzieren, in denen sich die Siedlung befindet.

Wertungsmultiplikator: Zeltwertung.

ENTDECKUNG: Nur die erste und zweite Person, die ein Zelt auf dem letzten freien Platz in einem erforschten Gebiet platzieren, dürfen eines der beiden ENTDECKUNG-Kunstwerke in einem beliebigen Gebiet auf der Karte platzieren, ausgenommen dem Gebiet, in dem das letzte Zelt platziert wurde.

Wertungsmultiplikator: Zeltwertung.

EHRE: Nur die erste Person, welche die Totem-Mehrheit bei einer Verbindung über Land hat, darf ein EHRE-Kunstwerk auf dieser Verbindung platzieren.

Wertungsmultiplikator: Totemwertung.

RESPEKT: Nur die erste Person, welche die Totem-Mehrheit bei einer Verbindung über Wasser hat, darf ein RESPEKT-Kunstwerk auf dieser Verbindung platzieren.

Wertungsmultiplikator: Totemwertung.

Beispiel für die Zeltwertung mit Kunstwerken:

Der Tundra-Stamm (rot) besitzt die meisten Zelte und erhält insgesamt 5 Punkte. Der Küsten-Stamm (gelb) besitzt die zweitgrößte Anzahl an Zelten und erhält 3 Punkte.

Aufgrund der Anwesenheit von zwei EINHEIT-Kunstwerken wird die Zeltwertung mit 3 multipliziert.

Der Tundra-Stamm (rot) erhält insgesamt 15 Punkte (5x3) und der Küsten-Stamm (gelb) erhält insgesamt 9 Punkte (3x3).

IMPRESSUM

Autor: Michael Schacht
Illustrationen: Mateusz Mizak
Verlag: ThunderGryph Games
Projektleiter und künstlerische Leitung: Gonzalo Aguirre Bisi
Redaktion: Pierpaolo Paoletti
Lektorat: Cristina Aguirre Bisi und Jacob Coon
Übersetzung & Lektorat DE: Thomas Jacob und Veronika Sigl (Board Game Circus)
Grafikdesign: Daniel Tosco
Modelle: Erick Tosco
Danke für die Unterstützung: Cristina Bisi, José Ortega, Luis González und Veronica Emeronica
Webseite: www.thundergryph.com

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2019 ThunderGryph Games, Alle Rechte vorbehalten.